

# Personas “Endless-Dusk”

## Persona 1: Markus B. – Der "Zwischendurch"-Spieler

Ein fiktiver Nutzer, der die **Value Proposition** von "schnellen, spaßigen Runden für zwischendurch" verkörpert.



Element	Beschreibung
<b>Demografische Eckdaten</b>	Alter: 24, Rolle: Student, Tech Savvy: Versiert, Spielt am PC und mobil.
<b>Ziele &amp; Motivation</b>	Sucht schnelle, unterhaltsame Ablenkung. Möchte ein Erfolgserlebnis (einen guten "Run"), ohne sich auf eine lange Story einlassen zu müssen. Will das Spiel sowohl am PC (Steam) als auch später auf dem Handy (Mobile-Port) spielen.
<b>Schmerzpunkte (Pain Points)</b>	Viele Spiele erfordern ein langes "Commitment". Lange Ladezeiten oder komplexe Tutorials frustrieren ihn. Spiele, die zu einfach sind, langweilen ihn schnell (schätzt "schwer zu meistern" ).
<b>Verhalten &amp; Kontext</b>	Spielt oft nur in 15–30-Minuten-Intervallen. Nutzt seinen PC (Steam) zwischen Lerneinheiten oder abends eine kurze Runde. Ist offen für Mobile-Spiele, wenn sie Free-to-Play mit Werbung sind.
<b>Quote</b>	"Ich habe 20 Minuten Zeit. Ich brauche ein Spiel, das sofort startet und sofort Spaß macht."

### 1.1. User Journeys (Markus)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Markus
<b>Fokus auf Ziele</b>	Die Journey sollte sich auf das <i>warum konzentrieren</i> .	Ziel: Schnelle, erfüllende Ablenkung finden, nicht nur: Eine kurze Runde spielen.
<b>Emotionale Zustände &amp; Schmerzpunkte</b>	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	Schmerzpunkt: Frustration bei langen Ladezeiten oder komplexen Menüs (verhindert den schnellen Start).
<b>Aktueller Zustand ("As-Is") abbilden</b>	Analysiere, wie der Nutzer <i>jetzt</i> seine Ziele erreicht.	As-Is: Er spielt oft Mobile-Spiele (Free-to-Play), da diese meist sofort starten und kein langes Commitment erfordern.

### 1.2. User Stories (Markus)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Markus
<b>Klein &amp; Fokussiert halten</b>	Eine Story sollte eine einzelne Funktion beschreiben.	<b>Als</b> Zwischendurch-Spieler <b>möchte ich</b> , dass der Run nach 30 Minuten Spielzeit automatisch stoppt, <b>sodass</b> ich weiß, wann meine

		Pause vorbei ist und ein klarer Endpunkt definiert ist.
<b>Akzeptanzkriterien einbeziehen</b>	Definiere klar, wann die Story als abgeschlossen gilt.	Akzeptanzkriterium: Die Ladezeit vom Hauptmenü bis zum Start des Gameplays beträgt maximal 3 Sekunde auf einem Standard-PC.
<b>Priorisieren nach Nutzwert</b>	Stories, die Kernzielen dienen, sollten zuerst umgesetzt werden.	Priorität: Markus' Kernbedürfnis (schneller Start ohne komplexe Tutorials) hat hohe Priorität, da es die primäre Value Proposition von <i>Endless Dusk</i> adressiert.

## Persona 2: Lena K. – Die Roguelite-Strategin

Eine fiktive Nutzerin, die den Aspekt des "Unendlichen Wiederspielwerts" und der Fähigkeitsentwicklung in den Mittelpunkt stellt.



Element	Beschreibung
<b>Demografische Eckdaten</b>	Alter: 32, Rolle: Softwareentwicklerin, Hohe Gaming-Affinität, spielt am PC.
<b>Ziele &amp; Motivation</b>	Liebt den "unendlichen Wiederspielwert durch zufällige Elemente" von Roguelites. Möchte verschiedene Builds und Synergien zwischen Fähigkeiten und Waffen ausprobieren. Will das Spiel "meistern" und ihren persönlichen Highscore (längste Überlebenszeit) schlagen.
<b>Schmerzpunkte (Pain Points)</b>	Hasst Spiele, die nach einmaligem Durchspielen "gelöst" sind. Frustriert von Spielen, bei denen der Zufallsfaktor den Skill komplett überschattet. Findet Spiele mit nur einem Charakter schnell eintönig (erwartet "verschiedene Charaktere mit einzigartigen Startfähigkeiten").
<b>Verhalten &amp; Kontext</b>	Spielt abends gezielt 1–2 Stunden am PC (Windows/Steam). Startet viele Runden hintereinander ("nur noch ein Versuch"). Liest gerne über Builds in Foren (potenziell Community-Modding).
<b>Quote</b>	"Okay, nur noch ein Run. Dieses Mal versuche ich, die Axt mit dem Speed-Bonus zu kombinieren, um die 30-Minuten-Marke zu knacken."

## 2.1. User Journeys (Lena)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Lena
<b>Fokus auf Ziele</b>	Die Journey sollte sich auf das <i>Warum</i> konzentrieren.	Ziel: Den ultimativen <b>Build meistern</b> und den <b>Highscore schlagen</b> , nicht nur: Level-ups durchführen.
<b>Emotionale Zustände &amp; Schmerzpunkte</b>	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	<b>Schmerzpunkt: Frustration</b> über einen reinen Zufallsfaktor, der <b>Skill</b> überschattet. Sie muss sich <b>strategisch gefordert</b> fühlen.
<b>Chancen, nicht nur Probleme</b>	Suche nach Möglichkeiten, das Erlebnis zu verbessern.	<b>Chance:</b> Ein zentrales <b>Build-Log</b> könnte das <b>Experimentieren</b> mit Waffen-Synergien vereinfachen und das <b>Meistern</b> des Spiels unterstützen.

## 2.2. User Stories (Lena)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Lena
<b>Schreibformel</b>	Die Story muss der Formel <i>Als eine [Rolle], möchte ich [Ziel], sodass ich [Nutzen] folgen.</i>	<b>Als</b> Roguelite-Strategin <b>möchte ich</b> auf dem Level-up-Bildschirm eine kurze Beschreibung der Waffensynergien sehen, <b>sodass</b> ich schneller strategische Entscheidungen für meinen Build treffen kann.

<b>Kontinuierlich verfeinern</b>	Stories werden während des Entwicklungsprozesses angepasst.	<b>Verfeinerung:</b> Nach dem ersten Prototypen (Monat 1) muss das <b>Balancing</b> überprüft und die <b>Waffen-Stories</b> und <b>Charakter-Stories</b> (Monat 2 & Semester 2) entsprechend angepasst werden, um den <b>unendlichen Wiederspielwert</b> zu gewährleisten.
--------------------------------------	---	--

### Persona 3: Tom S. – Der *Vampire Survivors*-Fan

Ein fiktiver Nutzer, der die Kernzielgruppe des "Pixel-Stil Roguelite 2D-Auto-Battlers" und das Business Case-Beispiel repräsentiert.



Element	Beschreibung
<b>Demografische Eckdaten</b>	Alter: 41, Rolle: IT-Support, Spielt zur Entspannung nach der Arbeit.
<b>Ziele &amp; Motivation</b>	War ein Fan von <i>Vampire Survivors</i> und suchte aktiv nach ähnlichen Spielen. Genießt das befriedigende Gefühl, endlose Gegnerwellen mit automatischen Waffen (Auto-Battler) zu vernichten. Möchte XP sammeln und spürbar mächtiger werden .
<b>Schmerzpunkte (Pain Points)</b>	Ist skeptisch gegenüber "Klonen", die nichts Neues bieten. Will nicht viel Geld für ein kleines Indie-Spiel ausgeben (der Preis von \$5–10) ist ideal. Verliert das Interesse, wenn das Balancing schlecht ist.
<b>Verhalten &amp; Kontext</b>	Kauft Spiele fast ausschließlich auf Steam. Achtet auf den Pixelstil. Ist bereit, für gute DLCs mit neuen Charakteren oder Maps extra zu zahlen.
<b>Quote</b>	"Ich habe <i>Vampire Survivors</i> geliebt. Mal sehen, ob <i>Endless Dusk</i> da mithalten kann."

### 3.1. User Journeys (Tom)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Tom
Emotionale Zustände & Schmerzpunkte	Karriere, wie sich die Persona fühlt.	<b>Schmerzpunkt: Skepsis</b> und Enttäuschung, wenn das <b>Balancing</b> schlecht ist oder das Spiel zu <b>wenig Neues</b> bietet.
Aktueller Zustand ("As-Is") abbilden	Analysiere, wie der Nutzer <i>jetzt</i> seine Ziele erreicht.	<b>As-Is-Journey:</b> beinhaltet das aktive Suchen nach einem <b>Vampire Survivors</b> -Klon auf Steam und die kritische Überprüfung des <b>Pixelstils</b> und des Preises ( <b>\$5–10</b> ).
Chancen, nicht nur Probleme	Suche nach Möglichkeiten, das Erlebnis zu verbessern.	<b>Chance: Community-Modding</b> für kostenlosen Content könnte die Reichweite erhöhen und ihm neue Inhalte liefern, wofür er bereit ist, für gute <b>DLCs</b> extra zu zahlen.

### 3.2. User Stories (Tom)

Prinzip	Erläuterung	Anwendung auf Tom
Priorisieren nach Nutzwert	Stories, die Kernzielen dienen, sollten zuerst umgesetzt werden.	<b>Priorität:</b> Die Stories, die <b>Toms Skepsis</b> ( <b>Balancing, Vampire Survivors</b> -Ähnlichkeit) adressieren, haben <b>hohe Priorität</b> , da sie den <i>Indie-Roguelite</i> sofort attraktiv machen.



<b>Akzeptanzkriterien einbeziehen</b>	Definiere klar, wann die Story als abgeschlossen gilt.	<b>Als</b> Vampire Survivors-Fan <b>möchte ich</b> spürbar mächtiger werden durch XP sammeln, <b>sodass</b> das Spiel sich nicht wie ein billiger Klon anfühlt. Akzeptanzkriterium: Der Power-Level-Anstieg muss in den ersten 5 Minuten <i>befriedigend</i> und <i>exponentiell</i> sein.
---------------------------------------	--	--